Sectoral and Occupational Studies

Human Resources Development Canada | Développement des ressources humaines Canada

HOME | WHAT'S NEW | SEARCH & HELP | CONTACT US | SITE MAP | FRANÇAIS

- Organization
  - Who We Are
  - What We Do
  - About HRP
- Sector Profiles
  - Overviews
  - Statistics
- Publications
  - On Sectors
  - Other
- FAQ
- Feedback
- Related Sites
  - Sec.Councils
  - Other
- HRP Home

Sector Profiles: Overviews

The Gaming Sector in Canada

Overview of the Sector

- Definition of the Sector
- Development of the Industry
  - Lotteries
  - Charitable Gaming
  - Horse Racing
  - Casinos
  - Video Lotteries
- SIC Codes

Important Trends and Issues

- Key Strengths of the Industry
- Barriers to Growth and Challenges facing the Sector

Human Resources Profile

- Occupations Related to the Sector
- Training and Development
- Skill Requirements
- Salary Structure
- Skills Shortages

Return to list of Emerging Sectors

Copyright Human Resources Development Canada
This web page was last updated on 1999.09.27

Canada

Sector Profiles: Overviews

The Gaming Sector in Canada

Overview of the Sector

Although gaming, or gambling, has been around for a long time, it is only in the last couple of decades that phenomenal growth has catapulted the industry in Canada into a multi-billion dollar bonanza. According to a 1996 report, legal forms of gambling add up to between $20 billion and $27 billion a year. These figures include betting by visitors from the United States and other countries, but they do not include unlicensed forms of gambling.

Definition of the Sector

> To gamble is to "play games of chance for money, especially for high stakes".

There are many different forms of gambling, each with it's own unique appeal to Canadians. The odds of winning vary greatly from one form to another, as do the "takes" of governments or other sponsoring groups.

Legalized gaming in Canada encompasses the following:

- *Lotteries*
- *Bingo*
- *Charitable Gaming*
- *Horse Racing*
- *Casinos*
- *Video Lottery Terminals*

Falling somewhere in the grey region between 'legal' and 'illegal' is the burgeoning Internet gaming or online gaming market.

Development of the Industry

The world-wide gaming industry is continuing to grow at remarkable levels. Although most of the statistics available were rather dated, a U.S. Betting and Gambling forecast of 1995 predicted phenomenal growth for the U.S. of 63 percent from 1995 to the year 2000, with the U.S. market reaching US$74.7 billion by turn of the century.

Card games for money, raffles for local charities, and bingo halls have been a part of Canadian social life for many years. However, it was the introduction of government-run lotteries, introduced after changes to the Criminal Code of Canada in 1969, that radically changed the nature and extent of gambling across the country, making it much more accessible and prevalent. For example, more than 50 percent of the adult population of Ontario is said to play lottery games.

Statistics Canada estimates that Canadians spent an average of $124.50 per person on gaming in 1995. More recent figures estimate that Quebec adults spent an average of $348 on gambling in 1997, the highest level of any province. They were followed by adults in Prince Edward Island, who spent an average of $340, and those in New Brunswick and Alberta at $328. Alberta's average more than tripled from the 1992 level of $99. In Alberta, the average expenditure per person was $160.50, the highest of any province.

Gambling revenue has become very important to the country. Canada's net gambling revenues have risen an astonishing 76% in the past six years—to $4.8 billion. Almost three percent of the Ontario government's total revenues for 1997-1998 stemmed from gambling. According to Dr. Garry Smith, a gaming research specialist with the Calgary-based Canada West Foundation, Alberta is the most dependent on gambling revenue, with 4 percent—or nearly $700 million—of its 1997-1998 revenue coming from bets of one kind or another. Manitoba followed with 3.9 percent—or $223 million—and Nova Scotia with 3.1 percent or $14 million. Gambling accounted for 2.8 percent, or $1.1 billion, of the Quebec government revenues.

Each province has its own Gaming and Liquor Commissions and operates according to its own policies and gaming laws. For example, while Video Lottery Terminals (VLTs) are legal in most provinces, this is not yet the case in British Columbia. In a recent move, the provincial government has temporarily backed away from forcing municipalities to accept the machines, opting instead

for more consultation with the community and others in the gaming industry.

Lotteries

Lotteries offering big-money prizes got their start in Canada in the 1970's with the Loto-Canada draws sponsored by the federal government. Provincial and territorial governments soon clamoured for the exclusive right to this easy form of revenue, and eventually the federal government capitulated, although not before they extracted in return a share of the proceeds every year. In 1995, the federal government 'cut' of the proceeds amounted to $49 million.

There is a huge variety of lottery products on offer, from traditional tickets such as Lotto 6/49, instant-win tickets, to tickets geared to the outcome of sporting events. Some of these products fall under government lottery corporations, while others are licensed by government gaming commissions as fund-raising events for local charities or non-profit organizations.

The five main lottery corporations are as follows:

- *The British Columbia Lottery Corporation.* The Corporation reported gross revenues of $780.8 million for the 1994-1995 financial year. Of the total amount wagered, 52 percent was paid out in prizes.

- *The Western Canada Lottery Corporation.* The corporation is an umbrella organization that manages lottery operations for Alberta, Saskatchewan, Manitoba, Yukon and the Northwest Territories. Total ticket sales for 1994-1995 amounted to $612.1 million. Forty five percent of the total was paid out in prizes, 15 percent went toward administrative and operational costs with the remaining revenue being divided between the federal and provincial governments.

- *The Ontario Lottery Corporation.* Ticket sales for 1994-1995 amounted to $1.9 billion, with 49 percent of the proceeds being paid out as prize money.

- *Loto-Quebec.* The organization reported $1.5 billion in sales in 1994-1995, of which 49 percent went to prize money.

- *The Atlantic Lottery Corporation.* The organization manages the lottery operations of New Brunswick, Nova Scotia, Prince Edward Island and Newfoundland. Total gross revenue was $655.9 million for 1994-1995.

Charitable Gaming

Canada has one of the most significant charitable gaming operations in the world. Charitable gaming generates approximately $3.75 billion annually.

In addition to the five big lottery corporations, provinces and territories have gaming commissions or comparable regulatory agencies that look after other forms of gambling. These often include bingo, casino nights, pull-tab or break-open tickets (BOTs), and raffles sponsored by charitable or non-profit groups. The organizations apply for licenses to sponsor gaming activities and keep all or most of the net proceeds.

Bingo is the most popular game, with more than 200 full-time commercial bingo halls in Ontario. There are approximately 40 organizations in Ontario licensed to sell BOTs—considered the fastest growing game.

Horse Racing

Horse racing in Canada is regulated and supervised by the Canadian Pari-Mutuel Agency. The agency's 1995 financial statements show annual wagering of more than $1.8 billion across the country. Nearly two-thirds of the action was at racetracks in Ontario.

Although the provincial governments receive money from racing in the form of taxes, no "cut" of the winnings is returned to the provinces for either charitable causes or general revenues. Instead, the proceeds go back into the industry for breeding programs and purse supplements.

Casinos

Casinos are responsible for pulling in large amounts of money in specific regions of Canada. Quebec was the first province to introduce year-round, permanent casinos in Montreal, Charlevoix with a third casino opening in Hull in 1996. Ontario has casinos in Windsor, Orillia and Niagara. The Windsor and Niagara casinos are well positioned to attract American visitors from the Detroit and Buffalo regions. There are also casinos in Winnipeg, Regina, Nova Scotia and Halifax.

Video Lotteries

Video lottery terminals (VLTs) are a relatively new addition to the gaming scene in Canada, with the first VLTs being introduced in

the Atlantic Provinces in 1990. In May 1996, the Ontario government began allowing VLTs, regulated under the Ontario Gaming Control Commission and managed and operated by the Ontario Lottery Corporation.

A total of 60,000 machines are estimated to be in use in Canada. The VLTs are expected to generate approximately $338 million annually, of which $75 million will be passed along to charities.

VLTs are like slot machines in casinos, with one main difference. VLTs do not normally spew forth cash earnings. Instead winners get credits that they can convert to cash elsewhere on the premises.

VLTs are particularly controversial because they are much more accessible than slot machines in casinos, and there have been bitter battles in some communities around the issue of their introduction. They are not permitted in British Columbia, although they are widely used in other provinces. Nova Scotia once allowed VLTs in corner stores, bowling alleys and gas stations, but now restricts them to licensed premises that have age restrictions. The Manitoba provincial government has decided to opt for a ten percent reduction in VLTs and a complete review of the VLT program every two years by a new provincial gaming commission. As of January 1996, Manitoba had 6,445 VLTs. Alberta froze the number of VLTs at 6,000, and at last report had about 5,800 terminals in operation.

In the four provinces (Manitoba, Saskatchewan, Alberta, Nova Scotia) with information on actual wagering, the dollars played on VLTs add up to roughly $6 billion a year.

SIC Codes

SIC 9661: Gambling Operations. This includes establishments primarily engaged in gambling operations (except race tracks). Included are government establishments primarily engaged in operating lotteries.

SIC 9643: Horse Race Tracks

SIC 9644: Other Race Tracks

Next section Top of page
Table of contents

Copyright Human Resources Development Canada

This web page was last updated on 1999.09.27

Canada

Sector Profiles: Overviews

The Gaming Sector in Canada

Important Trends and Issues in the Industry

One of the most important new trends to affect the gaming industry is Internet gambling. It offers all the excitement of traditional gambling but has the added advantage of the convenience of gambling from home. All that is required is a personal computer and connection to the Internet. Gambling sites are open for business 24 hours a day, attracting the consumer with flashy Web sites. The number of Internet gambling sites had leapt from 15 in 1997 to more than 250 by the end of 1998.

Canadian law allows only the provinces and some charities to run gambling operations. It is not clear whether the same law would make it illegal to operate, or place a bet through, an offshore Internet casino. Players and operators are of the opinion that they can circumvent the Canadian gambling laws by setting up offshore accounts—which can be as simple as typing in credit card information while online. The Alcohol and Gaming Commission of Ontario has said that it is taking a wait-and-see approach, and is watching to see how the issue develops in the U.S.

Online gambling is a risky business though, as the player has no real idea of who is running the Web site, and how to contact them should the need arise, for instance if the prize money is not forthcoming, or in the case of a dispute. There are many unknowns in online gambling, such as how long has the company been in business, are the odds promised the odds actually played, and so on. But, the players are continuing to be lured by the better odds being offered by the Internet casinos, and by the greater convenience of playing in the privacy of home.

Frost & Sullivan estimates that by 2004 the Internet gambling market will pull in $7.4 billion in revenue through gambling operations as well as through related software sales. Toronto-based

CryptoLogic Inc. develops electronic commerce software, consisting mainly of about 20 different games for online gambling Web sites. The company earned close to $8 million in revenue in its last quarter of 1998 by selling software, and three-quarters of the revenue was profit.

These Internet casinos are likely to be a threat to traditional casinos as they do not have to invest the same start-up capital and their operating costs are much lower. They don't need huge hotels, bars and expensive equipment to do business. At present there are a number of Canadian companies operating online casinos, including Starnet Communications International Inc., and Go-Call Inc.

Internet gambling is by no means limited to online casinos. Internet Bingo is being introduced by Network Gaming, and sports betting is already going strong on the Internet. The U.S. Justice Department estimates that about $600 million was wagered illegally over the Internet on sports alone in 1997.

There are a number of new technologies that are set to impact the gaming industry, and more specifically the casinos. Casinos often offer entertainment to generate revenue and offer visitors more than gambling as an added incentive to choose one location over another. Traditionally this entertainment has included floor shows, IMAX theatres, etc. One potential technology being considered by casinos is interactive games and virtual reality (VR) entertainment.

The first cashless casino system went online in 1997 at a casino in France. Using an electronic purse, or smart card, guests can play slots, purchase chips, meals and drinks with one initial cash transaction to load up their e-purse.

Gaming, and in particular casinos, can have a significant impact on the local economy. Visitors to a casino may spend the night in a nearby hotel, or take in some of the other local attractions, thus generating additional jobs and revenue for the region. On the other hand it has been pointed out that the 'serious gambler' may simply grab a quick bite in a casino restaurant rather than taking the time to find a restaurant in the community.

Key Strengths of the Industry

One of the key strengths of gaming probably lies in the income-generating power of the industry, thus ensuring its continued support by local municipalities, provincial and federal governments. The fact that charities, hospitals and cultural projects benefit from the money poured into the industry gives the industry an added boost.

The gaming industry is also an important source of employment, and this is particularly true of the big casinos that have recently opened across the country, creating thousands of new jobs.

Barriers to Growth and Challenges facing the Sector

While most people can gamble without problem, for a small minority of people gambling can have dire consequences, including damaging their personal, family and vocational life. According to a National Council of Welfare report, between 600,000 and 1.2 million Canadians suffer from varying degrees of gambling addiction. The costs of a gambling addiction place a burden not only on the personal life of the gambler, but also on the social environment of the individual. For example, pathological gambling often overlaps with psychiatric disorders, including manic depression, obsessive-compulsive disorders and clinical depression. These problems can place additional burdens on the health care system, ultimately penalizing the tax payer. Problem and pathological gamblers often turn to crime to support their gambling habits, getting involved in employee theft and fraud, embezzlement, tax evasion and so on. A study by a University of Manitoba researcher said compulsive gamblers cost society $56,000 each on average.

A major survey of Canadian gambling has been launched by the Canada West Foundation to address some of these issues and to look at the public policy implications of gambling. The three-year study is titled "Gambling in Canada: Triumph, Tragedy or Trade-off". One of the main aims of the study is to examine the winners, such as the charities, as well as the losers, such as problem gamblers. The study will also examine changing public attitudes towards gambling in Canada.

Next section
Previous section
Table of contents
Top of page

Copyright Human Resources Development Canada
This web page was last updated on 1999.09.27

Canada

Sector Profiles: Overviews

The Gaming Sector in Canada

Human Resource Profile

Gaming is a big revenue generator for the country, and as such has become a big employer in most provinces and territories. Statistics Canada reports that employment in the industry in 1995 was 24,297 compared to 8,262 in 1985. These figures do not include employment of Aboriginal people in gaming establishments on reserves, nor do they include jobs selling lottery tickets in convenience stores or kiosks, which are classified within the retail or service industries. Many of the jobs within the gambling sector are classified in recreational or clerical categories, including jobs such as casino attendants or tellers and cashiers.

According to Statistics Canada, the gambling industry has seen a net increase of 23,000 jobs since 1992, accounting for 2 percent of all employment growth during the five-year period to 1997. In 1997 alone, employment in gambling increased by 10,000, about 4 percent of all job growth that year.

On the whole, people employed in the gaming industry tend to be less well educated than people in other industries. Generally there is less full-time work to be had, and part-time work is more prevalent than in other industries. Earnings also tend to be slightly lower than the average.

A study conducted in 1997 found that the majority of workers in the gambling industry (at the time the study was conducted) tended to be young and female, and they tended to have high school education at most. Six in every 10 workers were under 35 years of age.

The first Web site to address employment opportunities in the gaming industry appeared on the Internet in 1998. Posted by

Target Associates Inc. of Cherry Hill, New Jersey, the Web site (http://www.casinocareers.com) acts as an electronic employment agency. Employees are allowed to post their resumes for free while casinos can access the database for an annual fee.

Occupations Related to the Sector

- Casino dealers
- Supervisors
- Cashiers
- Credit executives
- Human resources
- Culinary staff
- Information and marketing staff
- Security personnel
- Technicians
- Maintenance staff
- Engineering staff
- Software developers

Training and Development

The Niagara College Casino Training School offers a comprehensive set of training courses for gaming personnel. Courses being offered in the classroom and gaming lab include Blackjack, Roulette, Mini-Baccarat, Pai Gow and Caribbean Stud Poker. Courses run on a continuous intake basis and Blackjack is a pre-requisite for all other courses. Niagara College also offers many related programs such as hospitality and tourism and business courses. There is also a Slot Machine Technician course available.

Skill Requirements

Gaming and casinos are part of the entertainment industry, and anyone who wishes to work in the industry must be prepared to provide excellent customer service. For example, dealers must be cheerful and willing to please at all times as they are in essence the mainstay of a casino's business.

Salary Structure

The average hourly wage rate of full-time workers tends to be less than that in other industries, even with tips included. For example, men in full-time gambling jobs earned an average of $13.75 an hour, while women earned $12.87 (1997 rates). This compared to men in non-gambling industries who earned on average $17.83

while women earned $14.77. The reason for this disparity probably lies partly in the lower average age of workers in this industry, and partly in the education levels of the workers.

Skills Shortages

No mention was made of any skills shortages that the gaming industry is experiencing at present. While the gaming industry has grown at a phenomenal rate over the last 7 years, the entry-level requirements for employment in the industry remain relatively low, with 57 percent of employees having at most high school education. However, if Internet gaming continues to 'take off', and if the legal issues around this form of gaming are resolved, there is likely to be an increased demand for more skilled employees to develop and manage the computer and software aspects of the job.

Previous section
Table of contents
Top of page

Copyright Human Resources Development Canada
This web page was last updated on 1999.09.27

Canada

Études sectorielles : survol

Le secteur des jeux de hasard au Canada

Aperçu

- Définition
- Développement de l'industrie
  - Loteries
  - Jeux de hasard au profit d'œuvres de bienfaisance
  - Courses de chevaux
  - Casinos
  - Appareils de loterie vidéo
- Rubriques de la CTI

Tendances et enjeux importants

- Principales forces de l'industrie
- Obstacles à la croissance du secteur et défis

Profil des ressources humaines

- Emplois reliés au secteur
- Formation et perfectionnement
- Compétences requises
- Structure salariale
- Pénurie de main-d'œuvre

Retour à la liste des Secteurs naissants

Droits d'auteur Développement des ressources humaines Canada
dernière mise à jour de cette page 1999.09.27

Études sectorielles : survol

Le secteur des jeux de hasard au Canada

Aperçu

Les jeux de hasard existent depuis longtemps, mais ce n'est que depuis une vingtaine d'années qu'une croissance exceptionnelle a propulsé le secteur canadien du jeu au rang d'industrie brassant des milliards de dollars. Selon un rapport rédigé en 1996, les formes légales de jeu constituent un marché qui totaliserait de 20 à 27 milliards de dollars par année. Ces chiffres comprennent les paris des visiteurs venus des États-Unis et d'autres pays, mais ne tiennent pas compte des formes de jeux non autorisés.

Définition

Être joueur, c'est s'adonner aux jeux de hasard en risquant gros.

Il existe différents jeux de hasard, chacun exerçant un attrait particulier sur les Canadiens. Les chances de gagner varient énormément d'une forme de jeu à l'autre, tout comme les recettes des gouvernements et des autres groupes de parrainage.

Au Canada, le jeu légalisé comprend les formes suivantes :

- *les loteries,*
- *le bingo,*
- *les jeux de hasard au profit d'œuvres de bienfaisance,*
- *les courses de chevaux,*
- *les casinos,*
- *les appareils de loterie vidéo.*

Le marché naissant des jeux de hasard par Internet se situe pour l'instant dans une zone grise entre le jeu légal et le jeu illégal.

Développement de l'industrie

L'industrie mondiale du jeu poursuit sa croissance à un rythme remarquable. Il existe peu de données statistiques récentes à ce sujet; néanmoins, dans un document de 1995, U.S. Betting and Gambling prévoyait aux États-Unis une croissance exceptionnelle de 63 % de 1995 à l'an 2000 et estimait que la taille du marché américain atteindrait 74,7 milliards de dollars US au tournant du siècle.

Les jeux de cartes pour de l'argent, les tombolas au profit d'œuvres locales de bienfaisance et le bingo font partie intégrante de la vie sociale des Canadiens depuis longtemps. Cependant, la création des loteries d'État, rendue possible grâce aux modifications apportées au Code criminel en 1969, a changé radicalement la nature et l'étendue des jeux de hasard en les rendant beaucoup plus accessibles et populaires. Par exemple, plus de la moitié des adultes ontariens joueraient à la loterie.

Statistique Canada estime que les Canadiens ont dépensé en moyenne 124,50 $ par personne pour les jeux de hasard en 1995. Des données plus récentes indiquent que les adultes québécois ont déboursé en moyenne 348 $ pour les jeux de hasard en 1997, ce qui place le Québec au premier rang des provinces à ce chapitre. Suivent les adultes de l'Île-du-Prince-Édouard (moyenne de 340 $), puis ceux du Nouveau-Brunswick et de l'Alberta (moyenne de 328 $). La moyenne albertaine a plus que triplé par rapport au niveau de 1992 (99 $). Au chapitre des dépenses par personne, l'Alberta vient au premier rang des provinces, avec 160,50 $.

Les recettes du jeu ont pris une grande importance en ce qui concerne les finances publiques. Dans l'ensemble du Canada, les recettes nettes tirées des jeux de hasard ont connu une progression foudroyante de 76 % au cours des six dernières années, pour s'établir à 4,8 milliards de dollars. Lors de l'exercice 1997-1998, près de 3 % des recettes fiscales du gouvernement ontarien provenaient des jeux de hasard. Selon M. Garry Smith, spécialiste des jeux de hasard à la Canada West Foundation de Calgary, l'Alberta est la province qui compte le plus sur les recettes du jeu : en 1997-1998, 4 % de ses recettes fiscales (soit près de 700 millions) provenaient d'une forme ou une autre de pari. Le Manitoba venait au deuxième rang, avec 3,9 % (223 millions), suivi de la Nouvelle-Écosse avec 3,1 % (14 millions). Au Québec, les recettes du jeu représentaient 2,8 % (1,1 milliard) des revenus fiscaux.

Chacun des gouvernements provinciaux a créé sa propre régie ou

commission des jeux et des alcools et a adopté ses propres politiques et lois en matière de jeux de hasard. Ainsi, les appareils de loterie vidéo sont légaux dans la plupart des provinces, alors qu'ils ne le sont pas encore en Colombie-Britannique. Récemment, le gouvernement de cette province a renoncé à contraindre les municipalités à accepter les appareils de loterie vidéo, le temps de tenir d'autres consultations auprès des collectivités et des intervenants du secteur du jeu.

Loteries

Au Canada, les loteries offrant des lots alléchants ont vu le jour dans les années 1970 avec l'apparition des tirages de Loto-Canada parrainés par le gouvernement fédéral. Les gouvernements provinciaux et territoriaux n'ont pas tardé à revendiquer auprès du gouvernement fédéral le droit exclusif d'exploiter cette forme de revenu facile; Ottawa a finalement accédé à leur demande après avoir obtenu en échange une partie des recettes annuelles. En 1995, la part du gouvernement fédéral atteignait 49 millions de dollars.

Une vaste gamme de produits de loterie sont offerts au public, allant des billets de loterie traditionnels comme la Lotto 6/49 et les loteries instantanées jusqu'aux billets de loterie liés aux résultats d'événements sportifs. Certains de ces produits sont régis par les différentes sociétés des loteries et d'autres sont autorisés par une commission gouvernementale des jeux en tant qu'activités de financement pour des oeuvres locales de bienfaisance ou des organismes sans but lucratif.

Voici les cinq principales sociétés des loteries au Canada.

- *The British Columbia Lottery Corporation.* La société a déclaré des revenus bruts de 780,8 millions de dollars pour l'exercice 1994-1995. Cinquante-deux pour cent des ventes ont été attribués en lots.

- *La Société de la loterie Western Canada.* La Société est un organisme cadre qui gère l'exploitation des loteries de l'Alberta, de la Saskatchewan, du Manitoba, du Yukon et des Territoires du Nord-Ouest. En 1994-1995, les ventes totales de billets ont rapporté 612,1 millions de dollars. De ce total, 45 % ont été versés en lots et 15 % ont servi à couvrir les frais administratifs et de fonctionnement; les revenus restants ont été partagés entre le gouvernement fédéral et les gouvernements provinciaux.

- *La Société des loteries de l'Ontario.* En 1994-1995, les ventes de billets de la société ontarienne ont totalisé 1,9 milliard de dollars, dont 49 % ont été versés en lots.

- *Loto-Québec.* En 1994-1995, Loto-Québec a déclaré des ventes de 1,5 milliard de dollars, dont 49 % ont été remis aux gagnants.

- *La Société des loteries de l'Atlantique.* La Société gère l'exploitation des loteries du Nouveau-Brunswick, de la Nouvelle-Écosse, de l'Île-du-Prince-Édouard et de Terre-Neuve. En 1994-1995, ses revenus bruts ont totalisé 655,9 millions de dollars.

Jeux de hasard au profit d'œuvres de bienfaisance

Le Canada est l'un des pays où les jeux de hasard sont le plus utilisés au profit d'œuvres de bienfaisance; les mises dans ce secteur atteignent environ 3,75 milliards de dollars par année.

Outre les cinq grandes sociétés de loterie précitées, il y a dans chaque province ou territoire une commission des jeux ou un organisme analogue chargé de régir les autres formes de jeux de hasard. Ces derniers comprennent les bingos, les soirées casino, les billets à tirette ou en pochette et les tombolas parrainées par des œuvres de bienfaisance ou des groupes sans but lucratif. Les organismes en question présentent une demande de permis pour parrainer des activités de jeux de hasard et en conservent tous les profits nets ou presque.

Le bingo est le jeu le plus populaire : on compte en Ontario plus de 200 établissements de bingo spécialisés. Dans la même province, une quarantaine d'organismes détiennent un permis les autorisant à vendre des billets en pochette — le jeu dont la croissance est la plus rapide.

Courses de chevaux

Au Canada, les courses de chevaux sont réglementées et supervisées par l'Agence canadienne du pari mutuel. Les états financiers de l'Agence pour l'exercice 1995 indiquent que les paris annuels s'élèvent à plus de 1,8 milliard de dollars pour l'ensemble du pays. De cette somme, près des deux tiers sont pariés dans les hippodromes de l'Ontario.

Bien que les gouvernements provinciaux reçoivent de l'argent provenant des courses de chevaux sous forme de taxes, aucun pourcentage des gains n'est remis aux provinces, que ce soit pour les activités de bienfaisance ou au chapitre des revenus généraux. Les recettes sont plutôt réinvesties dans l'industrie pour des programmes d'amélioration génétique et des lots supplémentaires.

Casinos

Les casinos récoltent de grosses sommes d'argent dans certaines régions du pays. Le Québec a été la première province à ouvrir des casinos permanents, d'abord ceux de Montréal et de Charlevoix, puis, en 1996, celui de Hull. En Ontario, des casinos sont établis à Orillia, Windsor et Niagara Falls; les établissements des deux dernières villes sont bien situés pour attirer les joueurs des régions de Detroit et de Buffalo. Il y a aussi des casinos à Winnipeg, Regina et Halifax.

Appareils de loterie vidéo

Au Canada, les appareils de loterie vidéo sont le dernier-né de la famille des jeux de hasard; ils ont fait leur apparition dans les provinces de l'Atlantique en 1990. En mai 1996, le gouvernement ontarien légalisait ces appareils et en confiait la surveillance à la Commission des jeux de l'Ontario et la gestion à la Société des loteries de l'Ontario.

On estime à 60 000 le nombre d'appareils de loterie vidéo installés au Canada. On prévoit qu'ils produiront des revenus annuels d'environ 338 millions de dollars, dont 75 millions seront remis à des oeuvres de bienfaisance.

Les appareils de loterie vidéo ressemblent aux machines à sous des casinos. La principale différence réside dans le fait qu'ils ne versent pas de comptant sur-le-champ : les gagnants obtiennent des crédits qu'ils peuvent convertir en argent comptant ailleurs dans l'établissement.

Les appareils de loterie vidéo suscitent la controverse parce qu'ils sont plus accessibles que les machines à sous; dans certaines localités, la question de leur implantation a soulevé les passions. Ils sont encore interdits en Colombie-Britannique, même s'ils sont très répandus dans les autres provinces. La Nouvelle-Écosse avait d'abord autorisé l'installation d'appareils de loterie vidéo dans les épiceries de quartier, les salles de quilles et les stations-service, mais elle restreint maintenant leur exploitation aux établissements détenteurs de permis où le droit d'entrer est limité par l'âge. Le gouvernement du Manitoba a décidé de réduire de 10 % le nombre d'appareils de loterie vidéo et de confier à une nouvelle commission provinciale l'examen bisannuel de ce type de jeu. En janvier 1996, 6 445 de ces appareils étaient installés au Manitoba. L'Alberta a gelé le nombre d'appareils de loterie vidéo à 6 000; selon le dernier rapport, 5 800 de ces appareils y étaient en exploitation.

Dans les quatre provinces disposant d'information sur les montants

pariés (le Manitoba, la Saskatchewan, l'Alberta et la Nouvelle-Écosse), les sommes misées à la loterie vidéo totalisent environ 6 milliards de dollars par année.

Rubriques de la CTI

9661 : Loteries et jeux de hasard. Établissements dont l'activité principale est l'exploitation de jeux de hasard, à l'exception des pistes de course. Sont compris les établissements d'administrations publiques dont l'activité principale est l'exploitation de loteries.

9643 Hippodromes

9644 Autres champs de course

Section Prochaine
Table des matières
Haut de la page

Droits d'auteur Développement des ressources humaines Canada
dernière mise à jour de cette page 1999.09.27

Canada

Études sectorielles : survol

Le secteur des jeux de hasard au Canada

Tendances et enjeux importants

Le jeu par Internet est l'une des plus importantes tendances observées récemment dans le secteur des jeux de hasard. Le jeu en ligne offre au joueur toute l'excitation du jeu traditionnel tout en lui permettant de s'y livrer sans sortir de chez lui. Le joueur n'a pas besoin d'autre chose qu'un ordinateur personnel branché à Internet. Ouvertes 24 heures sur 24, les maisons de jeu virtuelles tentent d'attirer les consommateurs par des pages Web tape-à-l'oeil. Le nombre de sites augmente rapidement, bondissant de 15 en 1997 à plus de 250 à la fin de 1998.

La loi canadienne réserve l'exploitation des jeux de hasard aux provinces et à certaines œuvres de bienfaisance. Il subsiste toutefois une zone grise : la loi actuelle interdit-elle aux Canadiens d'exploiter un casino Internet extraterritorial ou d'y parier? Les joueurs et les exploitants croient pouvoir contourner les lois canadiennes sur les jeux de hasard en ouvrant un compte extraterritorial — chose fort simple : une fois en ligne, il suffit de taper les numéros de carte de crédit requis sur un formulaire. La Commission des alcools et des jeux de l'Ontario a choisi de temporiser, en attendant de voir dans quel sens le dossier évoluera aux États-Unis.

Le jeu par Internet est affaire risquée, car le joueur ne sait pas vraiment qui exploite le site Web ou qui contacter en cas de différend ou si l'argent gagné se faisait attendre. Cette forme de jeu comporte de nombreuses inconnues : par exemple, depuis combien de temps l'entreprise est-elle en exploitation? Les chances de gagner promises par l'exploitant sont-elles vraiment appliquées? Néanmoins, les casinos Internet continuent d'attirer les joueurs en leur faisant miroiter de meilleures chances de gagner et la commodité du jeu depuis leur foyer.

Frost & Sullivan estime qu'en 2004, le marché du jeu par Internet tirera des revenus de 7,4 milliards de dollars de ses activités et de la vente de logiciels connexes. La société torontoise CryptoLogic développe des logiciels pour le commerce électronique, dont une vingtaine sont destinés aux exploitants de sites Web de jeux de hasard. Au dernier trimestre de 1998, l'entreprise a tiré des ventes de logiciels des revenus de près de 8 millions, dont les trois quarts lui sont restés en bénéfices.

Les casinos Internet pourraient bien constituer une menace pour les casinos traditionnels, puisque les exploitants des premiers n'ont pas à investir autant de capital de départ et que leurs frais d'exploitation sont moins élevés. L'exploitation de casinos virtuels ne nécessite pas de grands hôtels, de bars ou de matériel coûteux. À l'heure actuelle, un certain nombre de sociétés canadiennes exploitent des casinos Internet, notamment Starnet Communications Inc. et Go-Call Inc.

Les casinos virtuels ne sont pas la seule forme de jeux de hasard qu'offre Internet. Le pari sur des événements sportifs y est déjà bien implanté et l'entreprise Network Gaming est en train de lancer le bingo en ligne. Le département américain de la Justice estime qu'en 1997, 600 millions de dollars ont été illégalement misés par Internet dans la seule catégorie du pari sportif.

Certaines technologies nouvelles pourraient bientôt être appliquées dans le secteur des jeux de hasard, plus précisément dans les casinos. Ces derniers présentent souvent des spectacles de variétés pour augmenter leurs revenus et offrent d'autres attraits que le jeu pour se différencier aux yeux des consommateurs, par exemple une salle de cinéma IMAX. Les casinos examinent actuellement la possibilité de se servir de nouvelles technologies tels les jeux interactifs et les divertissements en réalité virtuelle.

En 1997, un casino français a été le premier à utiliser un système sans argent comptant. Ses clients peuvent jouer dans les machines à sous, acheter des jetons et payer les repas et les consommations sans autre transaction au comptant que le chargement d'une carte à puce à leur arrivée.

Les jeux de hasard, surtout les casinos, peuvent entraîner des retombées considérables pour l'économie locale. Les touristes qui vont jouer au casino passeront peut-être une nuit à l'hôtel ou visiteront d'autres attraits touristiques, ce qui génère plus de revenus et crée plus d'emplois dans la région. Par contre, certains pensent que le joueur passionné se contentera d'avaler une bouchée au restaurant du casino plutôt que de perdre du temps à en chercher un dans les environs.

Principales forces de l'industrie

La capacité de produire des revenus constitue l'un des grands atouts de l'industrie du jeu, car elle lui garantit l'appui des municipalités, des provinces et du gouvernement fédéral Autre avantage, les organismes de bienfaisance, les hôpitaux et les activités culturelles profitent d'une part des recettes du jeu.

Le secteur des jeux de hasard est en outre un employeur important, surtout les grands casinos ouverts récemment dans diverses régions, qui ont créé des milliers d'emplois.

Obstacles à la croissance du secteur et défis

Si le jeu ne cause pas de problèmes à la plupart des gens, une petite minorité de joueurs en subissent des conséquences très graves sur le plan personnel, familial et professionnel. Selon un rapport du Conseil national du bien-être social, de 600 000 à 1,2 million de Canadiens souffrent à divers degrés de dépendance au jeu. Les coûts associés à une telle dépendance accablent aussi bien le joueur compulsif que son milieu social. Par exemple, le jeu pathologique est souvent accompagné de troubles mentaux tels que le trouble bipolaire, le trouble obsessionnel-compulsif et la dépression clinique. Voilà qui ajoute aux coûts du régime de soins de santé et qui pénalise donc l'ensemble des contribuables. La dépendance pousse souvent au crime les joueurs compulsifs ou pathologiques, qui volent ou fraudent leur employeur, qui se livrent au détournement de fonds ou à la fraude fiscale, etc. Un chercheur de l'Université du Manitoba affirme dans une étude que les joueurs compulsifs coûtent en moyenne 56 000 $ chacun à la société.

La Canada West Foundation a entrepris une étude sur les jeux de hasard au Canada qui se penchera sur certaines de ces questions et qui examinera les répercussions du jeu sur les politiques gouvernementales. D'une durée de trois ans, l'étude est intitulée *Le jeux de hasard au Canada : triomphe, tragédie ou compromis?* L'un de ses principaux objectifs est d'analyser à la fois les bénéficiaires du jeu (les œuvres de bienfaisance, par exemple) et ses victimes (tels les joueurs compulsifs). L'étude se penchera en outre sur l'évolution de l'opinion publique à l'égard des jeux de hasard.

Section Prochaine
Section Antérieure
Table des matières
Haut de la page

Droits d'auteur Développement des ressources humaines Canada
dernière mise à jour de cette page 1999.09.27

Canada

Études sectorielles : survol

Le secteur des jeux de hasard au Canada

Profil des ressources humaines

Le secteur des jeux de hasard est devenu un employeur important dans la plupart des provinces et des territoires. Statistique Canada rapporte que le nombre d'emplois dans le secteur en 1995 s'élevait à 24 297, contre 8 262 en 1985. Ces chiffres ne tiennent pas compte des emplois occupés par les Autochtones dans des établissements de jeu situés dans les réserves, ni ne comprennent les emplois de vente de billets de loterie dans les dépanneurs ou les comptoirs, que l'on classe dans l'industrie de la vente ou des services. Bon nombre des emplois qui font partie du secteur des jeux de hasard sont classés dans l'industrie du divertissement ou celle de l'administration, par exemple les postes de caissiers ou de préposés dans les casinos.

Selon Statistique Canada, l'industrie du jeu a connu un accroissement net de 23 000 emplois de 1992 à 1997, ce qui représente 2 % de la croissance globale de l'emploi au cours de la période. En 1997 seulement, le nombre de postes dans l'industrie a augmenté de 10 000, soit environ 4 % de la croissance totale de l'emploi.

Dans l'ensemble, les employés du secteur des jeux de hasard auraient un niveau de scolarité moins élevé que ceux d'autres industries. Ils occuperaient moins de postes à temps plein et davantage de postes à temps partiel que leurs homologues d'autres secteurs et leur revenu serait un peu inférieur à la moyenne.

Une enquête menée en 1997 révèle que la main-d'œuvre du secteur des jeux de hasard était surtout composée de jeunes et de femmes détenant tout au plus un diplôme d'études secondaires. Six travailleurs sur dix avaient moins de 35 ans.

Le premier site Web consacré aux perspectives d'emploi dans l'industrie du jeu est apparu en 1998. Créé par la société Target Associates, de Cherry Hill (New Jersey), il constitue un bureau de placement électronique. Les employés du secteur peuvent y poster leur curriculum vitae gratuitement et les employeurs en consulter la base de données moyennant des frais annuels.

Emplois reliés au secteur

- Croupier
- Surveillant
- Caissier
- Directeur du crédit
- Agent de gestion du personnel
- Personnel de cuisine
- Personnel d'information et de commercialisation
- Personnel de sécurité
- Technicien
- Personnel d'entretien
- Personnel technique
- Développeur de logiciel

Formation et perfectionnement

L'école de formation aux métiers du casino du Niagara College offre un programme complet aux employés du secteur. Les cours et les ateliers portent sur les matières suivantes : le blackjack, la roulette, le mini-baccara, le poker Pai Gow et le poker des Caraïbes. On peut s'inscrire au programme à tout moment de l'année scolaire et le cours de blackjack doit être suivi comme préalable à tous les autres. Le Niagara College offre plusieurs autres programmes connexes, par exemple en tourisme et en commerce; on peut aussi y suivre un cours de technicien de machines à sous.

Compétences requises

Les jeux de hasard et les casinos faisant partie de l'industrie du divertissement, quiconque souhaite y travailler doit être prêt à fournir un excellent service à la clientèle. Ainsi, les croupiers doivent manifester une bonne humeur et un empressement constants, puisqu'ils sont les piliers de tout casino.

Structure salariale

Les travailleurs à plein temps du secteur des jeux de hasard touchent un salaire horaire moyen (pourboires compris) inférieur à celui des employés des autres industries. En 1997, les hommes occupant un poste à temps plein gagnaient en moyenne 13,75 $ l'heure et les femmes, 12,87 $ l'heure, contre 17,83 $ et 14,77 $, respectivement, dans les autres industries. Cet écart est attribuable, en partie, à la moyenne d'âge peu élevée et au faible niveau de scolarité des employés du secteur du jeu.

Pénurie de main-d'œuvre

On ne signale actuellement aucune pénurie de main-d'œuvre dans l'industrie du jeu. Malgré la croissance phénoménale des sept dernières années, le secteur maintient des exigences relativement peu élevées à l'égard des candidats aux postes de premier échelon; ainsi, 57 % des employés ne détiennent qu'un diplôme d'études secondaires. Cependant, si le jeu par Internet poursuit sur sa lancée et que les problèmes juridiques à son sujet trouvent une solution, on devrait voir augmenter la demande d'employés qualifiés en gestion de systèmes informatiques et en développement de logiciels.

Section Antérieure
Table des matières
Haut de la page

Droits d'auteur Développement des ressources humaines Canada
dernière mise à jour de cette page 1999.09.27

Canada